



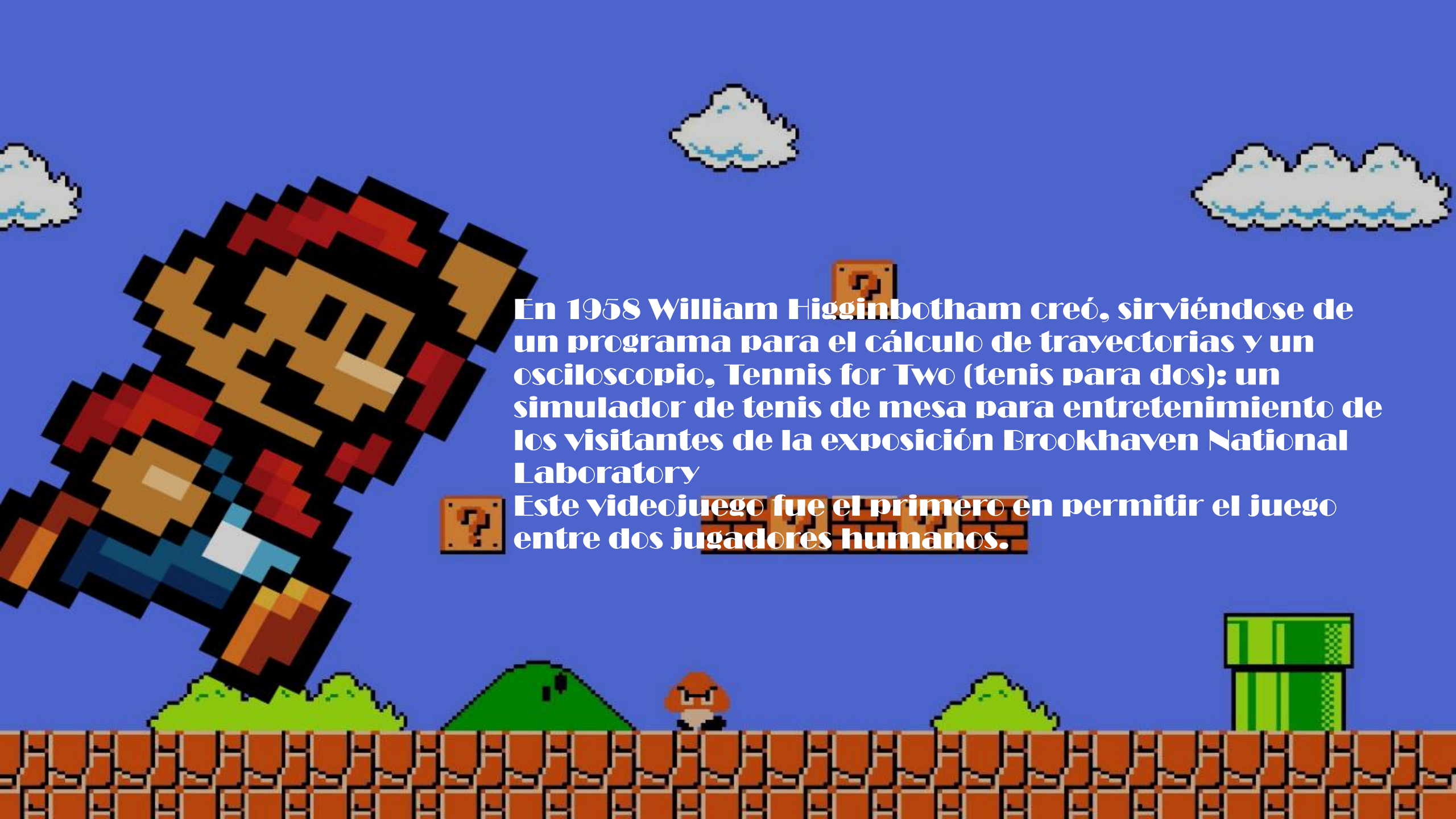
VIDEOJUEGOS

Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

A small graphic of Pac-Man and three ghosts is positioned behind the title text.

El primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.



En 1958 William Higinbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory

Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos.

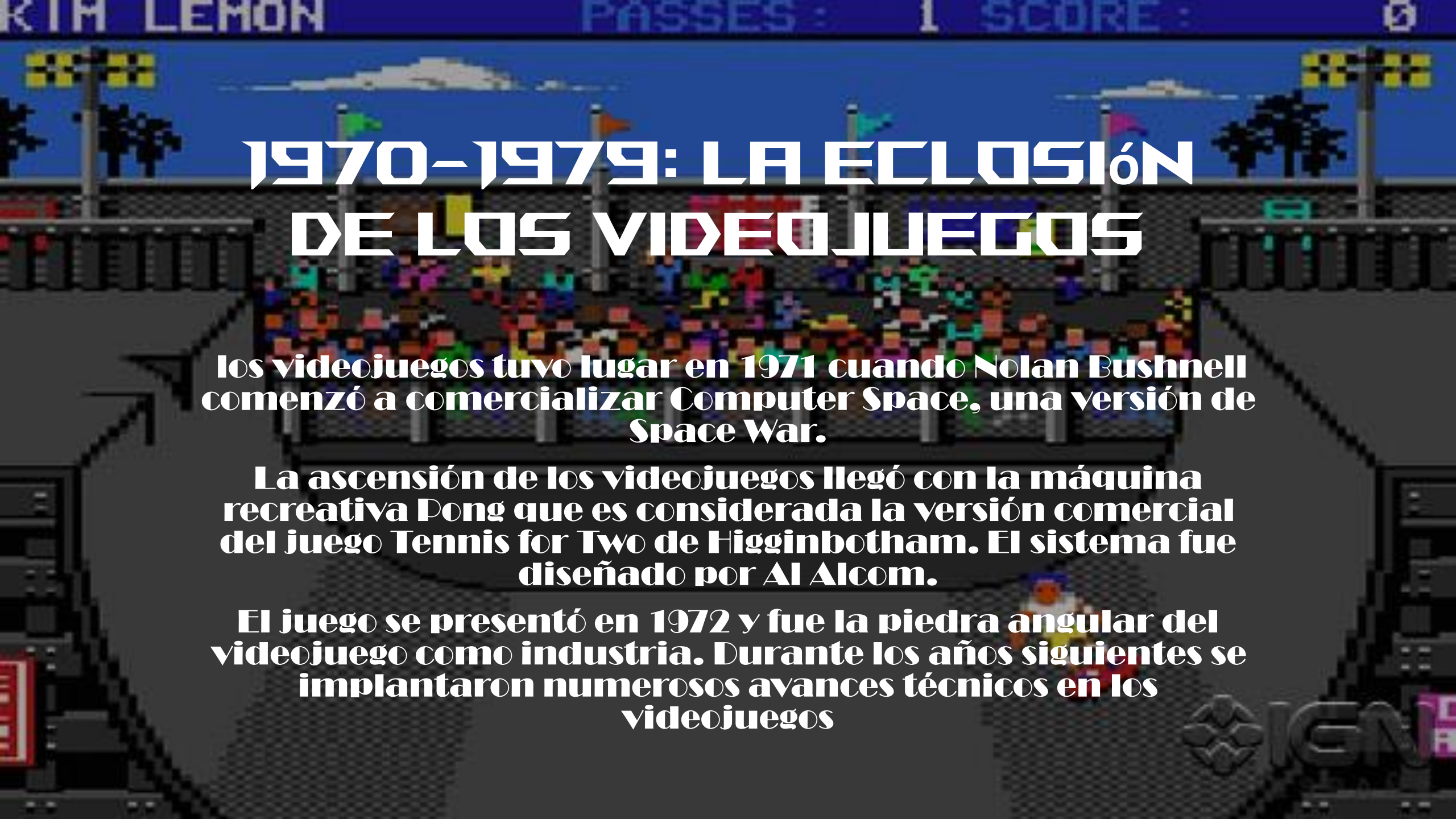
Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: Spacewar.

En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas



En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados



The background is a pixelated screenshot from a racing game. At the top, a blue status bar displays 'KTH LEMON', 'PASSES: 1', and 'SCORE: 0'. The scene shows a racetrack with a large, colorful crowd of pixelated spectators in the stands. Checkered flags are visible on poles at the ends of the track. The overall aesthetic is that of early 1980s video games.

1970-1979: LA ECLOSIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War.

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two de Higginbotham. El sistema fue diseñado por Al Alcom.

El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos



The background is a pixelated image. On the right side, there is a dark blue city skyline with several tall buildings. On the left side, there is a green, pixelated landscape with a small character in the center. The character is wearing a red shirt and blue pants, and is holding a red object. The character is standing on a green surface. The overall style is reminiscent of early computer graphics.

+ 1980-1989: LA DÉCADA DE LOS 8 BITS

Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas. Durante estos años destacan sistemas como Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200, Commodore 64, Turbografx (NEC). Por otro lado en las máquinas recreativas triunfaron juegos como el famoso Pacman (Namco), Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway) o Zaxxon (Sega).

SCORE 29300

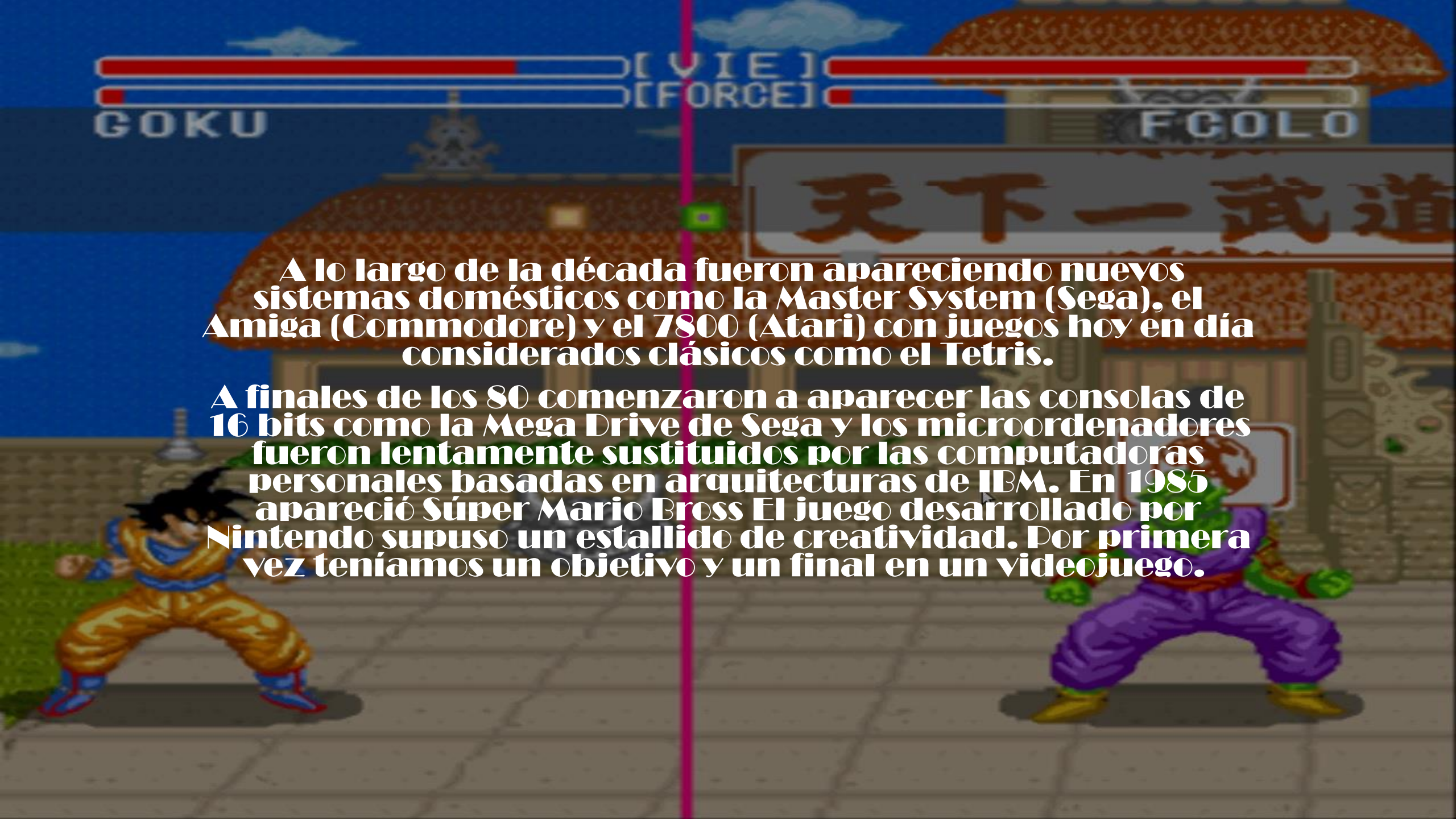
TIME 1:08

RINGS 21



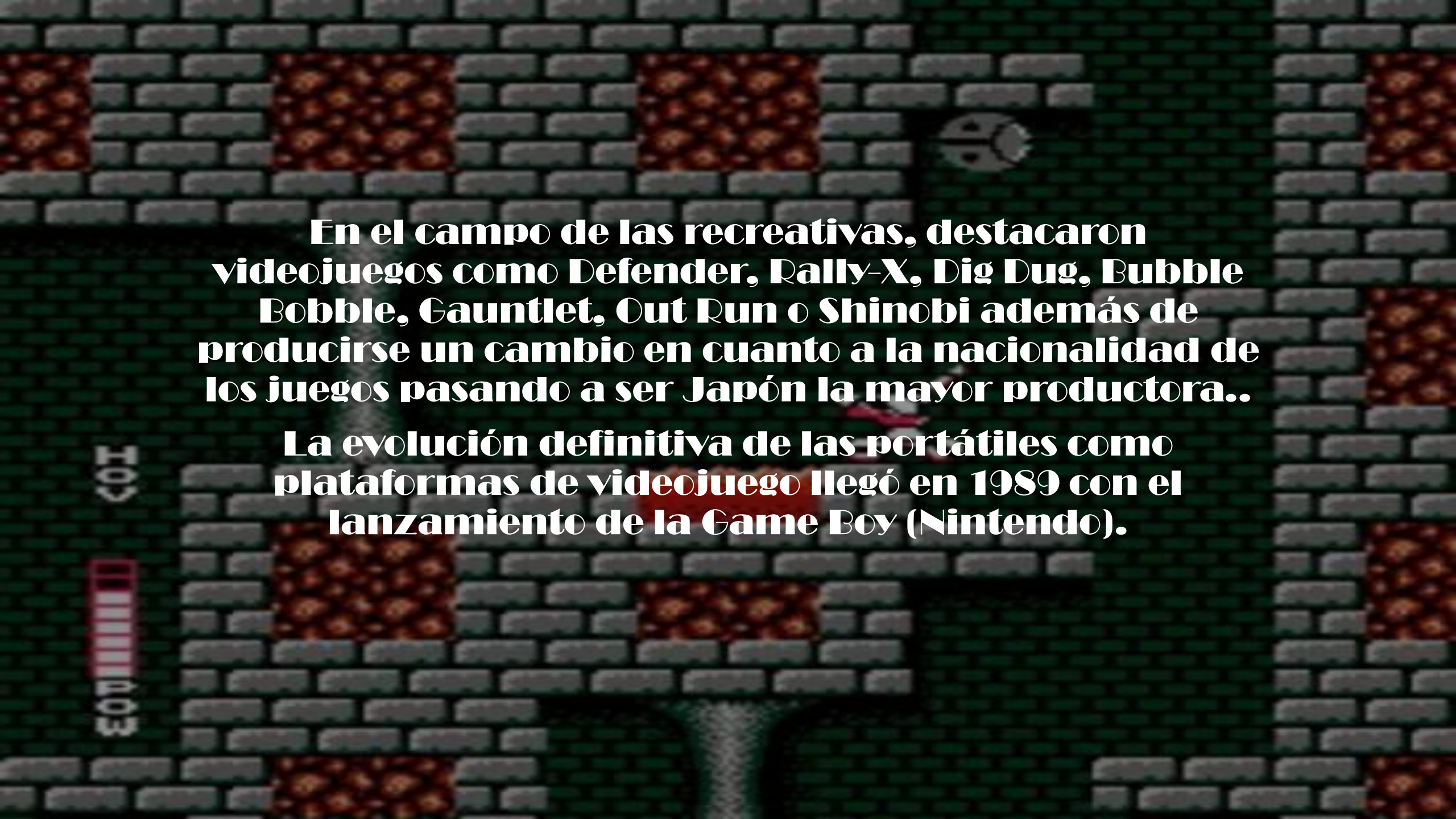
en 1983 comenzó la llamada crisis del videojuego, afectando principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985. Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la Famicom lanzada por Nintendo en 1983 mientras en Europa se decantaba por los microordenadores .

A la salida de su particular crisis los norteamericanos continuaron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la NES como principal sistema de videojuegos.



A lo largo de la década fueron apareciendo nuevos sistemas domésticos como la Master System (Sega), el Amiga (Commodore) y el 7800 (Atari) con juegos hoy en día considerados clásicos como el Tetris.

A finales de los 80 comenzaron a aparecer las consolas de 16 bits como la Mega Drive de Sega y los microordenadores fueron lentamente sustituidos por las computadoras personales basadas en arquitecturas de IBM. En 1985 apareció Súper Mario Bros El juego desarrollado por Nintendo supuso un estallido de creatividad. Por primera vez teníamos un objetivo y un final en un videojuego.



En el campo de las recreativas, destacaron videojuegos como Defender, Rally-X, Dig Dug, Bubble Bobble, Gauntlet, Out Run o Shinobi además de producirse un cambio en cuanto a la nacionalidad de los juegos pasando a ser Japón la mayor productora..

La evolución definitiva de las portátiles como plataformas de videojuego llegó en 1989 con el lanzamiento de la Game Boy (Nintendo).

The background of the slide is a pixelated image of Super Mario Bros. Mario is visible on the right side, wearing his iconic red cap and blue overalls. He is standing on a brick wall made of brown bricks. To the left of Mario, there are several yellow brick blocks. The background is a solid green color, representing the sky. There are some pixelated clouds on the left and right sides. The title text is overlaid on the top half of the image.

1990-1999: LA REVOLUCIÓN DE LAS 3D

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer. Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las “2D y media” de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos pre-renderizados de Alone

DESDE EL 2000: EL COMIENZO DEL NUEVO SIGLO

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venia con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1.

Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001. El ordenador personal PC es la plataforma más cara de juegos pero también la que permite mayor flexibilidad. Esta flexibilidad proviene del hecho de poder añadir al ordenador componentes que se pueden mejorar constantemente, como son tarjetas gráficas o de sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc



VIDEO EXPLICATIVO

<https://youtu.be/KRRfb-pSZy8>

